

Programa Regular

Asignatura: Proyecto de Software

Carrera/s: Ingeniería en Informática Ciclo lectivo: 2018.- **Docente/s:** **Coordinador:** Ing. Oscar Cortes

Integrantes del plantel docente: Ing. Oscar Cortes

Carga horaria semanal: 6 (seis) horas.-

Tipo de asignatura: Teórico - Práctica.-

Fundamentación:

Proyecto de Software es una materia obligatoria correspondiente al tercer año de la carrera de Ingeniería en Informática.

Los estudiantes deberán desarrollar un trabajo integrador que signifique una aplicación concreta de los conocimientos adquiridos hasta el momento (integrando temas de Algoritmos/Lenguajes, Ingeniería de Software, Base de Datos y Redes de Computadoras).

Objetivos:

- Brindar al estudiante un escenario que permita a los estudiantes poner en práctica los conocimientos de: aspectos avanzados de Ingeniería de Software, Algoritmos/Lenguajes y/o Bases de Datos 2; Estos conceptos teóricos serán acompañados por una intensa tarea de desarrollo en equipo siguiendo todas las etapas conceptuales de un proyecto de software, desde su especificación hasta su verificación y validación.

Contenidos mínimos:

Proceso de desarrollo de software. Arquitectura de Sistemas Web. Clientes y Servidores. Especificación. Validación. Aspectos de Seguridad. Utilización de Frameworks. Aspectos de Usabilidad.

Contenidos :

Unidad I

Servicios sobre Internet. Concepto de red. Internet. Servicios: ¿Qué son y cómo funcionan? La web: clientes y servidores. Estándares. Web semántica.

Unidad II

Lenguaje X/HTML. Estructura de un documento X/HTML. Componentes. Hojas de Estilo. Validadores.

Unidad III

"Client-Side Scripting Languages". Javascript. El lenguaje y sus componentes. Alcances y limitaciones. Análisis de herramientas para la incorporación de scripts en las páginas. DOM (Document Object Model) Especificación y uso. Eventos. Uso de Librerías Javascript: JQuery, Mootools, Dojo.

Unidad IV

XML. Conceptos generales. Herramientas asociadas. DTD y Schema. XSLT. Aplicaciones. Alternativas: YAML y JSON.

Unidad V

"Server-Side Scripting Languages". PHP.Especificación y uso del lenguaje. PHP OOP (Object Oriented Programming). Instalación y configuración de un servidor para Aplicaciones Web. Ajax (Asynchronous JavaScript And XML)

Unidad VI

Frameworks PHP. Concepto y análisis de las alternativas actuales. MVC (Model View

Controller). Concepto y usos. Symfony. Introducción Teórica y Práctica.

Unidad VII

Interfaces Web. Accesibilidad web. Pautas e iniciativas. Recomendaciones. Aspectos de usabilidad.

Unidad VIII

Aspectos de Seguridad. Vulnerabilidades típicas. La iniciativa OWASP.

Bibliografía Obligatoria:

Manual de PHP, Documentación oficial Lenguaje de programación PHP; [Fecha de consulta: 08 Septiembre de 2018] Disponible en pagina Web: <http://php.net/manual/es/>

- Documentación Oficial, Symfony Web PHP Framework; [Fecha de consulta: 08 Septiembre de 2018] Disponible en pagina Web: <https://symfony.com/doc/current/index.html>

- Estándar: Diseño y aplicaciones Web elaborado por World Wide Web Consortium (W3C®) ; [Fecha de consulta: 08 Septiembre de 2018] Disponible en pagina Web: <https://www.w3.org/standards/webdesign/>

Estándar: Arquitecturas Web elaborado por World Wide Web Consortium (W3C®); [Fecha de consulta: 08 Septiembre de 2018] Disponible en página Web: <https://www.w3.org/standards/webarch/>

Estándares y documentos técnicos , Guías y documentación del Proyecto de seguridad de aplicaciones web abiertas (OWASP) [Fecha de consulta: 08 Septiembre de 2018] Disponible en página Web: [OWASP. Http://www.owasp.org](http://www.owasp.org)

The Definitive Guide to Yii 2.0, Documentación oficial del Framework Yii2 ; [Fecha de consulta: 08 Septiembre de 2018] Disponible en pagina Web:- <https://www.yiiframework.com/doc/guide/2.0/en>

Propuesta pedagógica- didáctica

Las clases se desarrollarán en el Laboratorio de Informática. Se organizarán en modalidades teórico-prácticas con soporte de presentaciones digitales y prácticas en función de cada clase.

- En las clases se presentan los contenidos teóricos y se van resolviendo en forma conjunta ejemplos que ayuden a comprender los nuevos conceptos introducidos.

- La formación práctica está basada en la resolución y aplicación de problemas tipo, de actividades de proyecto y diseño, cuyas resoluciones se realizan principalmente en las computadoras, utilizando aplicaciones de uso en la industria que permitan un contacto directo con las tecnologías actuales.

- En cuanto a las actividades de proyecto y diseño, los estudiantes deberán desarrollar un proyecto, que les signifique una aplicación concreta de los conocimientos adquiridos hasta el momento (integrando temas de Algoritmos y Programación, Ingeniería de Software, Base de Datos y Redes de Computadoras).

El trabajo debe cumplir con todas las etapas que componen el desarrollo de un proyecto de software, desde su especificación hasta su verificación y validación. La realización de este proyecto permite consolidar la formación práctica del estudiante así como también se lo sitúa en un entorno de trabajo similar al que encontrará en su ámbito laboral.

- El material correspondiente a las clases teóricas, así como los documentos de la práctica se encontrarán disponibles a través del campus virtual.

Régimen de aprobación:

La asignatura puede aprobarse por promoción directa en caso que la nota final sea superior o igual a siete (7) o mas puntos promedios en todas las instancias evaluativas, sean estas parciales o recuperatorios, debiendo tener una nota igual o mayor a 6 en cada una de ellas.

Los detalles de la evaluación son:

- Dos Exámenes Parciales (Presentaciones)
- Dos Recuperatorios (Presentaciones)
- Trabajos Prácticos (Proyecto)
- Asistencia 75%
- Al finalizar la cursada cada estudiante tendrá una calificación de la parte teórica (NT) obtenida del promedio de los dos parciales aprobados, una calificación de la parte práctica (NP) obtenida del promedio de los diez 10 Trabajos entregados, y una calificación del Trabajo Final (NTF) Correspondiente a la integración de los 10 Trabajos prácticos desarrollados durante la materia en un informe final. La nota final de la asignatura se obtiene de la siguiente manera:

$$\text{NOTA FINAL} = 0.6 * \text{NT} + 0.3 * \text{NP} + 0.1 * \text{NTF}$$

Para el mencionado esquema de aprobación, se debe considerar también lo referido a Correlatividades, de acuerdo a lo dispuesto por el Reglamento Académico vigente, según Resolución (CS) N°43/14.

Para promocionar la materia se necesita una nota promedio de 7 (siete), y una nota igual o mayor a 6 (seis) en cada una de las instancias evaluativas. Notas de 4 a 6 dan por aprobada la cursada y el estudiante deberá presentarse a un examen final en las fechas que determine la universidad de acuerdo a su cronograma. Notas menores a 4 indican cursada desaprobada.-

Por otro lado, para poder aprobar la asignatura el alumno deberá cumplir con un 75% de asistencia y haber aprobado todos los trabajos prácticos planteados durante la cursada.

El presente régimen de aprobación se ajusta al Reglamento Académico vigente, según

Resolución (CS) N°43/14.